

Nivel -34, "Complejo de Piscinas No Confiables"

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase Variable





- 》 **Seguridad Variada**
- 》 **No Asegurado**
- 》 **Cantidad Variada de Entidades**

El **Nivel -34** es el 35° nivel negativo de los Backrooms. Toma la apariencia de un complejo de piscinas dentro de una estructura amarillenta.

Sumario [ocultar]

Descripción



Una pared anómala tomada en el **Nivel -34** por el usuario de Discord nakamura#1463 y compartida en el Servidor de Discord de la Wiki.

Este nivel se puede describir como una estructura espaciosa amarillenta similar a la del Nivel 0 dividida en tres zonas. En cada zona hay diversas piscinas llenas de agua clara, agua verdosa y agua totalmente oscura. La estructura es aparentemente infinita, con miles de millones de millas cuadradas de tamaño. Las paredes se extienden por kilómetros, y no es posible ver el techo con el ojo humano. Hay múltiples ventanas esparcidas en lugares aleatorios por las paredes, que se deben considerar la Entidad 2 y ser precavido de ellas. Las temperaturas varían en la zona en la que te encuentres. Si entras a este nivel, te encontrarás en la Zona 1, que es casi totalmente segura.

Zonas

Zona 1

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase 1



- **Seguro**
- **Asegurado**
- **Cantidad Mínima de Entidades**

La Zona 1 se considera la más segura de las tres. Las paredes son amarillentas y están limpias sin ninguna mancha de humedad. La temperatura aquí es de unos cálidos 24°C. Las piscinas están llenas de agua clara y limpia, y no es seguro beberla dado que contiene cloro y otros productos para mantenerla segura.

Una imagen de una de las varias piscinas en la Zona 1.

Las únicas entidades aquí son las ya mencionadas Ventanas, que están presentes en todo el nivel. La temperatura del agua es tibia, a unos 27°C. Encontrar una puerta de hierro gris oscura en algún lugar de la Zona 1 y entrar en ella te llevará a la Zona 2. Puedes regresar a la Zona 1 saliendo por la misma puerta en la que entraste.

Zona 2

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase 4

》 **Inseguro**

》 **No Asegurado**

》 **Cantidad Media de Entidades**

La Zona 2 es bastante parecida a la Zona 1, pero con diferencias notables. La luz disminuirá un poco, pero será posible ver a pesar de no tener una linterna, aunque costará un poco más. Las paredes amarillentas tendrán unas pequeñas manchas de humedad y moho. El agua de las piscinas en esta zona cambiará notablemente, pasando de un color transparente a un color verdoso, como si el agua estuviera estancada y podrida. Entrar en estas piscinas te puede contagiar con La Enfermedad. Las entidades que aparecen aquí son Ventanas, Facelings niños, Sabuesos y, en las zonas más oscuras, Smilers.

El agua verde de una piscina de la Zona 2.

Encontrar otra puerta de hierro color negro en cualquier lugar de esta zona te llevará a la peligrosa Zona 3. Dios te ayude si entras a la última zona, dado que en este punto la puerta por la que entraste desaparecerá detrás de ti y quedarás atrapado en las tinieblas de la mortal Zona 3.

Zona 3

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase Zona de Muerte

》 **Sin Seguridad**

》 **Sin Aseguración**

》 **Infestación Escesiva de Entidades**

La Zona 3 es la más peligrosa de todas. Aquí no habrá nada de luz, similar al Nivel 6. Perder la cordura es muy fácil en este lugar. El olor a humedad será insoportable, las temperaturas disminuirán hasta los 10°C y el agua de las piscinas será totalmente oscura. Entrando en estas piscinas de agua negra correrá el riesgo de que las manos de alquitrán del Nivel 8 te arrastren a las profundidades para luego despertar en el Nivel -1.5.

Una imagen de la Zona 3. Se presume que el fotógrafo está muerto.

Esta zona estará infestada de entidades. Criaturas como Partygoers, Sabuesos, Ventanas, Smilers, Crawlers, Transportadores, Ladrones de Piel, Wretches y Polillas de la Muerte atacarán en masa. A partir de este punto, no podrás escapar de esta zona ni de este nivel a menos de que las manos de alquitrán del Nivel 8 te arrastren al actual inescapable Nivel -1.5, quedando a merced de todas las entidades y atrapado por toda la eternidad.

Colonias y puestos de avanzada

Los Guardavidas

- Amigables con los Wanderers.
- 10 miembros.
- Abiertos al comercio.
- Ayudarán si un explorador se está ahogando.

- Ubicados en la Zona 1.
- Aceptan nuevos miembros.

Entradas y salidas

Entradas

- Sumergirse en el agua del Nivel -33.1 tiene una rara probabilidad de resurgir en las piscinas de este nivel.
- Recorrer durante un mes el Nivel -33 hará que el ambiente cambie a un color amarillento y encuentres una puerta de hierro color gris. Atravesarla te llevará a este nivel.
- Las puertas empapadas de agua en el Nivel -33.4 pueden conducir a este nivel.
- Pasar por el camino dividido de la derecha 8 veces y por el camino dividido de la izquierda 6 veces en el Nivel -33.6 te llevará a este nivel.
- Noclipear en la Zona de Peligro del Nivel -33.7 te llevará a este nivel.

Salidas

- Ciertos factores harán que uno termine en el Nivel -35.
- Deslizarse por un raro tobogán de agua te llevará al Nivel -33.8.
- Si en la Zona 3 tienes la mala suerte de ser arrastrado hacia las profundidades por las manos de alquitrán del Nivel 8, despertarás en el Nivel -1.5.

Mostrar autor y creditosOcultar autor y créditos

Categorías 

Idiomas 

